ANGEBOT FÜR VOXEL FORGE GAMES

Angebot: Byte Knight Score

Ein vollständiger Retro-Chiptune-Soundtrack und ein SFX-Paket für Voxel Forge Games' kommenden Titel Byte Knight.

2026

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

INHALT

01 Auf einen Blick 2
02 Das Projekt in Zahlen 3
03 Die Chance 4
04 Zusammenfassung 4
05 Die aktuelle Erfahrung 4
06 Herausforderung & Ansatz 5
07 Nachweise 6
08 Status & Versicherungsschutz 6
09 In ihren eigenen Worten 7
10 Leistungsumfang 8
11 Was enthalten ist 8
12 Leistungen 9
13 Ausgewählte Arbeiten 10
14 Zeitplan 10
15 Investition & Konditionen 11
16 Kostenaufstellung 11
17 Kostenübersicht 12
18 Auftragsoptionen 13
19 Optionen im Vergleich 13
20 Zahlungsplan 14
21 Annahmen, auf denen diese Kalkulation beruht 15
22 Annahme 15

AUF EINEN BLICK

ANGEBOT

PRO-2026-0198

ZUR FREIGABE

ERSTELLT FÜR	ERSTELLT VON	AUSGESTELLT	GÜLTIG BIS
Voxel Forge Games – Jordan Ames, Executive Producer	Sprite & Square Audio, Austin	12. Januar 2026	13. Februar 2026

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

AUFTRAG

Original-Spiel-Soundtrack

AUF EINEN BLICK

DAS PROJEKT IN FÜNF ZAHLEN

01 AUFTRAG

Original-Spiel-Soundtrack

Ein vollständiger Retro-Chiptune-Soundtrack und ein SFX-Paket für Voxel Forge Games' kommenden Titel Byte Knight.

02 INVESTITION

$29,227.50

$27,000 zzgl. texas Umsatz- und Gebrauchssteuer (kombinierter Satz austin, 8,25 %)

03 BEGINN

2. Februar 2026

Vorbehaltlich einer Annahme bis zum 13. Februar 2026

04 DAUER

11 Wochen

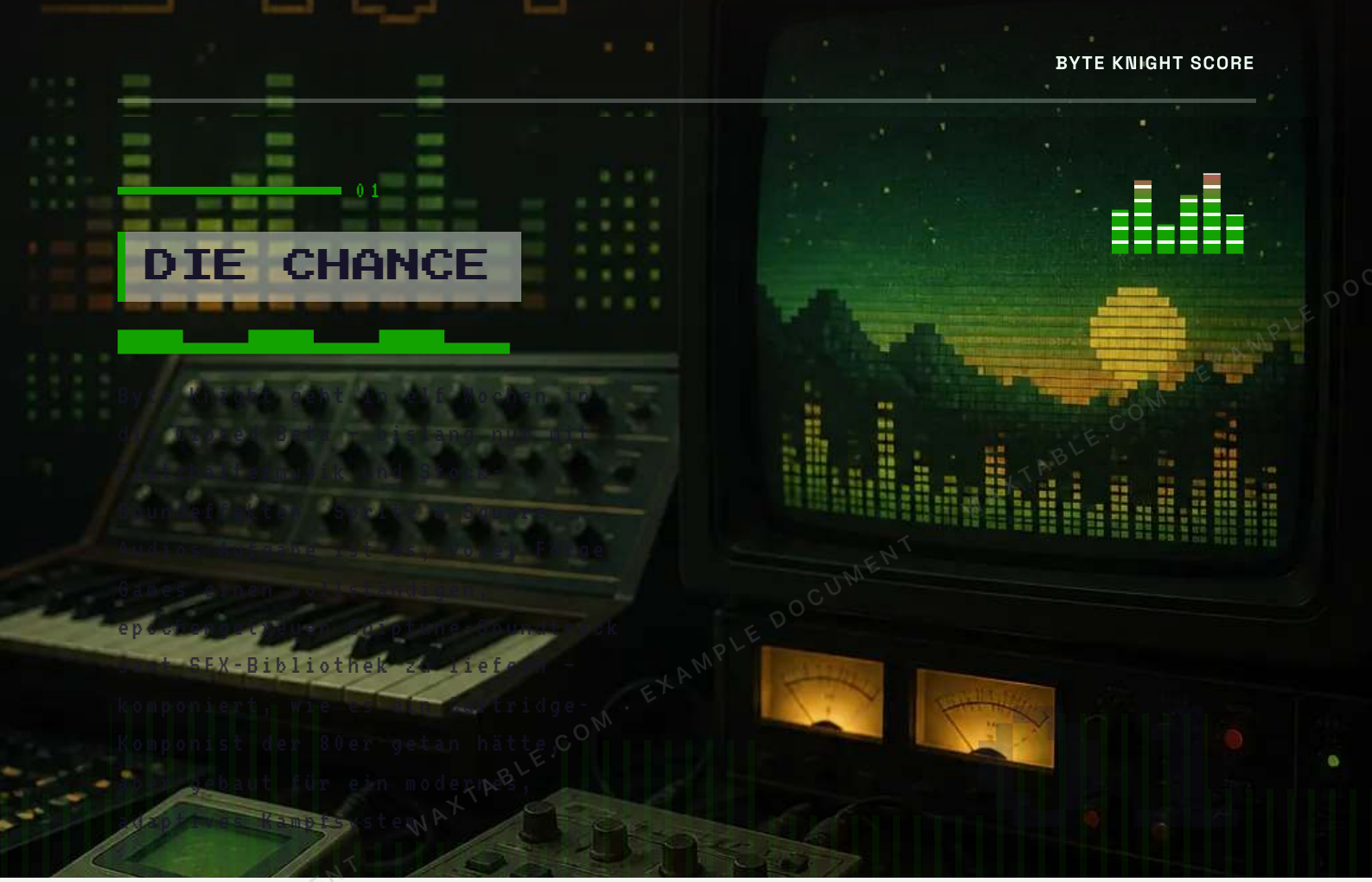
Vom Projektstart bis zur finalen Übergabe

05 ERSTELLT FÜR

Voxel Forge Games

Jordan Ames, Executive Producer

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT



01

DIE CHANCE

ZUSAMMENFASSUNG

Voxel Forge Games' Pixel-Art-Action-Adventure Byte Knight läuft seit dem Großteil der Produktion mit Platzhaltermusik und lizenzierten Stock-Soundeffekten, und die geschlossene Beta beginnt in elf Wochen. Die Platzhalter-Audiospur beginnt bereits das Tempogefühl und Kampfempfinden des Teams zu prägen – das heißt, je länger die echte Musik auf sich warten lässt, desto mehr muss sie gegen ein Spiel ankämpfen, das sich um die falsche Musik herum entwickelt hat.

Sprite & Square Audio schlägt ein elfwöchiges Kompositionsengagement vor: einen Original-Soundtrack mit 24 Tracks und eine SFX-Bibliothek mit über 150 Assets, komponiert auf periodengetreuer Chip-Synthese und von Anfang an als geschichtetes, adaptives Bosskampf-Musiksystem konzipiert. Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ansatz, die Leistungen, den Zeitplan und die Investition.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

DIE HERAUSFORDERUNG

Das Kampfsystem von Byte Knight liest Spielerleben und Combo-Status bereits in Echtzeit aus, aber die Platzhaltermusik reagiert auf nichts davon – die Bosskämpfe wirken flach, unabhängig vom Kampfverlauf. Eine nachträgliche Komposition ohne Berücksichtigung der Engine-Hooks birgt das Risiko, dass der Soundtrack bei Implementierungsbeginn überarbeitet werden muss.

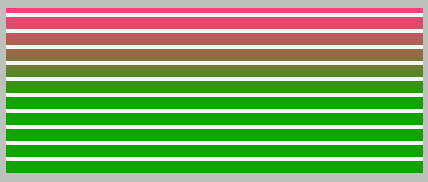
Periodengetreues Chiptune ist zudem eine enge Disziplin: moderne Synthesizer, die als Retro getarnt sind, überstehen selten eine genaue Prüfung, und Voxel Forge verfügt intern nicht über Chip-Synthese-Expertise, um dies zu bewerten oder anzuleiten.

UNSER ANSATZ

Wir vertonen Byte Knight von der ersten Themenskizze an mit echter Chip-Synthese und bauen das Kampfsystem von Anfang an in Schichten auf: drei Intensitäts-Stems, die die Engine live überblenden kann, wenn sich Leben und Combo-Status ändern, anstatt eines einzelnen, nachträglich angehängten Tracks.

Jedes Asset – vom 24-Track-Score über die SFX-Bibliothek mit über 150 Assets bis zu den Charakter-Voice-Barks – wird engine-fertig exportiert, sodass die Implementierung ein Drag-and-Drop ist, kein Neubau.

01



24

KOMPONIERTE ORIGINALTITEL

02

150+

GELIEFERTE SFX-ASSETS

03

11 Wochen

VOM KICKOFF BIS ZUR ENDABGABE

STATUS

REGISTRIERUNGEN, VERSICHERUNGSSCHUTZ UND NACHWEISE

NACHWEIS	AUSSTELLENDE STELLE	REFERENZ	UMFANG	STATUS
Eingetragene Gesellschaft	Handelsregister, Vereinigte Staaten	Sprite & Square Audio LLC	Rechtsform	
Steuerliche Registrierung	Finanzbehörde, Vereinigte Staaten	EIN 74-2938165	gestellten Leistungen	Aktiv
Berufshaftpflichtversicherung	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	Soundtrack	erneuer

Betriebshaftpflichtversicherung	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	lich erneuert
		Räumlichkeiten des Kunden	
Mitgliedschaft in einem Branchenverband	Branchenverband, Vereinigte Staaten	Auf Anfrage erhältlich	Rechtsstand
		Beschwerdeverfahren	

Zertifikate und Versicherungsnachweise werden auf Anfrage zur Verfügung gestellt und werden Voxel Forge Games auf Anfrage jederzeit während des Auftrags erneut ausgestellt.

Sprite & Square übergab uns ein Kampfthema-System, das ab dem Moment funktionierte, in dem wir es eingebunden haben – kein Hin und Her, keine Platzhaltermusik im fertigen Build.

CASS WHITFIELD

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

02

LEISTUNGSUMFANG

Ein 24-minütiges Kompositionspaket mit der Lieferung eines 2-Track-Chiptune-Soundtracks und einer vollständigen SFX-Bibliothek für das Pixel-Art-Action-Adventure Byte Knight von Voxel Forge Games.

01

THEMA & MOTIV-DESIGN

Zentrale musikalische Themen für Byte Knights Helden, Bösewicht und Welt, komponiert auf periodengetreuer Chip-Synthese.

02

LEVEL- & BOSS-VERTONUNG

Vollständige Titel, komponiert für jedes Level und jeden Bosskampf, abgestimmt auf die Notizen zum Spielrhythmus.

03

ADAPTIVES KAMPFSYSTEM

Geschichtete Stems, die so aufgebaut sind, dass die Kampfmusik live mit Spielerlebenspunkten und Combo-Status an Intensität zunimmt.

04

SFX-DESIGN & FOLEY

Über 150 Kampf-, UI-, Item- und Umgebungs-Soundeffekte im periodengetreuen 8-Bit-Stil gestaltet.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

05

VOICE-BARK-DESIGN

Chiptune-Charakter-„Voice Barks“, abgestimmt auf das musikalische Motiv jedes Charakters.

06

MIX, MASTERING & EXPORT

Finaler Mix, chip-genaues Mastering und Export in engine-fertige Audio-Bänke.

LEISTUNGEN

01

MUSIK

24-TRACK-ORIGINAL-SOUNDTRACK

Eine vollständige originale Chiptune-Musik für jedes Level, jeden Bosskampf und jeden Menübildschirm in Byte Knight.

02

MUSIK

ADAPTIVES KAMPFTHEMENSYSTEM

Geschichtete Kampfmusik, die live an Intensität zu- oder abnimmt, je nachdem, wie sich Gesundheit und Combo-Meter des Spielers verändern.

03

SFX

VOLLSTÄNDIGE SFX-BIBLIOTHEK

Über 150 handgefertigte 8-Bit-Soundeffekte für Kampf, UI, Items und Umgebungshinweise.

04

SFX

VOICE-BARK-CHIP-SOUNDS

Retro-Chiptune-„Stimmen“-Laute für Charakterdialoge und Reaktionen.

05

BEREITSTELLUNG

ENGINE-FERTIGE AUDIO-BANK

Sämtliche Musik und SFX exportiert und für den direkten Import in die Spiel-Engine verpackt.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

- Live-Orchester- oder Nicht-Chiptune-Aufnahmesessions
- In-Engine-Audioimplementierung oder Skripting
- Sprecheraufnahmen oder vollständige Aufnahme gesprochener Dialoge
- Physische Vinyl- oder CD-Soundtrack-Produktion

01

WOCHEN 1-2 · THEMENDESIGN

Kern-Charakter- und Weltthemen komponiert und abgenommen.

02

WOCHEN 3-6 · LEVEL- & BOSS-VERTONUNG

Vollständiger Soundtrack für jedes Level und jede Bossbegegnung vertont.

03

WOCHEN 7-8 · ADAPTIVES KAMPFSYSTEM

Geschichtete Kampf-Stems entwickelt und gegen Gameplay-Zustände getestet.

04

WOCHEN 9-10 · SFX- & VOICE-BARK-DESIGN

Vollständige SFX-Bibliothek und Charakter-Voice-Barks produziert.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

03

INVESTITION & KONDITIONEN

ARBEITSBEREICH	WOCHEN	SATZ	BETRAG
Themen- & Motivkomposition Kern-Charakter- und Weltthemen	1	$4,200	$4,200
Level- & Boss-Vertonung Vollständiger Soundtrack für alle Level und Bosskämpfe, 24 Tracks	24	$450 / track	$10,800
Adaptives Kampfthemensystem Geschichtete Kampf-Stems, drei Intensitätsebenen	1	$3,600	$3,600
SFX-Bibliotheksdesign 150+ Kampf-, UI-, Pickup- und Umgebungsgeräusche	150	$14 / sfx	$2,100
Voice-Bark-Chip-Sounds Charakter-Voice-Bark-Design abgestimmt auf musikalische Motive	1	$1,800	$1,800

Finaler Mix, Mastering, engine-fertige Audio-Bank	1	$2,500	$2,500

Gesamtsumme des Auftrags $27,000

Auftragsgebühr	$27,000
Texas Umsatz- und Nutzungssteuer (kombinierter Satz Austin, 8,25 %)	$2,227.50
Gesamt	$29,227.50

FÄLLIGER GESAMTBETRAG **$29,227.50**

Alle Beträge in USD. Abrechnung in drei Meilensteinen: 40 % bei Unterzeichnung, 30 % bei Baubeginn, 30 % bei Lieferung. Dieses Honorar gilt für Aufträge, die am oder vor dem 13. Februar 2026 beginnen.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

01

NUR SOUNDTRACK

$18,500

- 24-Track-Original-Soundtrack
- Zwei Überarbeitungsrunden pro Titel
- Export als engine-fertige Audio-Bank
- Vollständige Soundtrack-Quelldateien

02

SOUNDTRACK + SFX

$27,000

- Alles aus Nur Soundtrack
- Vollständige SFX-Bibliothek mit über 150 Assets
- Charakter-Voice-Bark-Chip-Sounds
- Themen-Cue für den Launch-Trailer

03

VOLLSTÄNDIGER AUDIO-PARTNER

$3,200/mo

- Alles aus Soundtrack + SFX
- Post-Launch-DLC- und Update-Komposition
- Vorrangige Bearbeitung (5 Werktage)
- Dedizierter Komponist auf Retainer-Basis

OPTIONEN

WELCHES FORMAT PASST ZU IHNEN

	NUR SOUNDTRACK	SOUNDTRACK + SFX	VOLLSTÄNDIGER AUDIO-PARTNER
Preis	$18,500	$27,000	$3,200/mo
Kernumfang	24-Track-Original-Soundtrack	Alles aus Nur Soundtrack	Alles aus Soundtrack + SFX
Was enthalten ist	Zwei Überarbeitungsrunden pro Titel	Vollständige SFX-Bibliothek mit über 150 Assets	Post-Launch-DLC- und Update-Komposition

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

Lieferung	Export als engine-fertige Audio-Bank	Charakter-Voice-Bark-Chip-Sounds	Vorrangige Bearbeitung (5 Werktage)
Nachbetreuung	Vollständige Soundtrack-Quelldateien	Themen-Cue für den Launch-Trailer	Dedizierter Komponist auf Retainer-Basis

Die Preise verstehen sich in USD und exklusive der Verkaufs- und Nutzungssteuer Texas (kombinierter Satz Austin, 8.25%). Die Optionen können kombiniert oder gestaffelt werden; die Empfehlung für Voxel Forge Games ist im Abschnitt Preise hervorgehoben.

ZAHLUNGSPLAN

FÄLLIGKEIT DER EINZELNEN RATEN

NR.	MEILENSTEIN	AUSLÖSER	ANTEIL	BETRAG
01	Wochen 1–2 · Themendesign	2. Februar 2026	40%	$10,800
02	Wochen 3–6 · Level- & Boss-Vertonung	Bei Lieferbeginn	30%	$8,100
03	Wochen 7–8 · Adaptives Kampfsystem	Bei Abnahme des Meilensteins	30%	$8,100
Gesamt (netto)			100%	$27,000

Die Raten werden entsprechend den oben genannten Meilensteinen in Rechnung gestellt und sind innerhalb von 30 Tagen nach Rechnungsdatum fällig. Alle Beträge verstehen sich in USD zzgl. texas Umsatz- und Gebrauchssteuer (kombinierter Satz austin, 8,25 %).

ANNAHMEN, AUF DENEN DIESE KALKULATION BERUHT

Gameplay-Tempo-Notizen, Level-Aufnahmen und die Combo-/Lebens-Status-API werden vor Beginn der Vertonung jedes Levels bereitgestellt, und ein Produzent ist befugt, die Themenrichtung zu genehmigen und jeden Meilenstein abzunehmen. Zwei Überarbeitungsrunden pro Track sind enthalten. Dieses Angebot gilt für Aufträge, die am oder vor dem 30. Januar 2026 beginnen.

Die Gegenzeichnung unten bedeutet die Annahme von Umfang, Zeitplan und Investition dieses Angebots und autorisiert den Arbeitsbeginn.

FÜR VOXEL FORGE GAMES 01

JORDAN AMES

EXECUTIVE PRODUCER

Datum

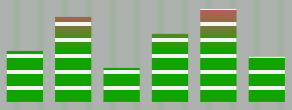
FÜR SPRITE & SQUARE AUDIO 02

SPRITE & SQUARE AUDIO

BEVOLLMÄCHTIGTER UNTERZEICHNER

Datum

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT



BEREIT, WENN SIE ES SIND

Mit der Annahme dieses Angebots beginnt die Arbeit am 2. Februar 2026. Das Honorar gilt für Aufträge, die bis zum 13. Februar 2026 bestätigt werden.

Genehmigen Sie diesen Vorschlag und wir können mit dem Themen-Design in der Woche des 2. Februar beginnen. Antworten Sie auf dieses Dokument oder schreiben Sie eine E-Mail an score@spriteandsquare.com.

Sprite & Square Audio

score@spriteandsquare.com · +1 512 555 0119 · spriteandsquare.com · Austin, TX 78701